Nintendo

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

AGB-AMVJ-JPN-1



Magical Vacation™

マジカルバケーション™

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「マジカルバケーション」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS	ゲームボーイミクロ ゲームボーイアドバンス/SP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○	×	○	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

※ニンテンドーDSは、通信ケーブルに対応しておりません。

目次





ストーリー

STORY

今日は、**魔法学校・ウィルオウィスプ**の生徒たちが
楽しみにしていた臨海学校の日。**マドレーヌ先生**と
生徒たちは魔バスに乗り、目的地である
ヴァレンシア海岸へと向かいました。

ヴァレンシア海岸には不気味な噂がありました。
毎年、ヴァレンシア海岸へキャンプに行った
生徒のうち数人が、臨海学校直後に
行方不明になってしまうというのです。
ヴァレンシア海岸に到着すると、生徒たちは
洞くつを探検したり、キャンプファイアをしたりと、
楽しい時間を過ごします。

そのとき! 突然謎の生物・**エニグマ**が現れ、
生徒たちを襲い始めました!
エニグマによって、生徒たちは次々と
どこかへ連れ去られてしまいます!
引率の**マドレーヌ先生**は、生徒たちを助けるため、
わざと**エニグマ**に連れ去られるのでした。

エニグマはどうやら、この世界とは**別の世界**
(プレーン)から来たらしいのです。**エニグマ**たちは、
なぜ魔法学校の生徒をねらうのか?
様々な謎を胸に、
クラスメートを探す冒険が始まります…。

魔法学校・ウィルオウィスプとは？



大陸のはずれにある魔法王国コヴォマカで300年前に創立され、代々にわたって有能な魔術師を世に送り出してきた歴史ある魔法学校です。卒業した者たちはそれぞれの能力を活かして、国の発展の支えとなりました。今では、コヴォマカは大陸の心臓とまで呼ばれれようになっています。

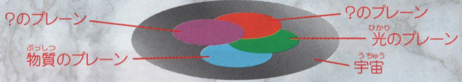
魔法学校の授業では
このようなことを教えています



マドレーヌ先生

宇宙とプレーン

1つの宇宙は、たくさんの**平面世界（プレーン）**が重なってできています。プレーンはそれぞれの性質に従って**「物質のプレーン」**や**「光のプレーン」**などと呼ばれていて、各プレーンにはさまざまな精霊や種族が生活しているのです。



実は、宇宙はとても小さいのです。そう、宇宙とは手のひらの中にあるのです。でも、その手のひらの宇宙には広大なプレーンがあります。そして、宇宙の外にも、同じ様な手のひらの宇宙がいくつも存在しています。もし、どこか遠く離れた宇宙を見つけることができたら…
それは、あなたに力を分け与えてくれることでしょう…。

キャラクター紹介

主人公とともに冒険するクラスメートは、全員で15人います。クラスメートたちは、ゲームを進めていくと仲間に加わります。



ピスタチオ・メイプルウッド

性別：男　属性：木の属性
種族：ヴォークス　年齢：12才

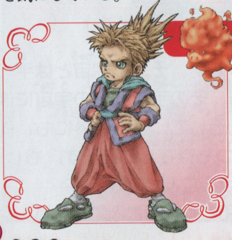
臆病で甘えん坊な男の子。魔法の成績が悪いため落第寸前。キャンプから帰ってきたら、補習が待っている。

アランシア・スコアノート



性別：女　属性：音の属性
種族：人間　年齢：15才

のんびりやでマイペース。おっとりしている女の子。幼なじみのキルシュが、キャンディに夢中なのを気にしている。



キルシュ・ピンテール

性別：男　属性：火の属性
種族：人間　年齢：15才

あまり物事を深く考えようとせず、感じたままに行動をはじめてしまう。最近、キャンディに夢中で、何かと彼女の話題を持ち出す。



ガナッシュ・ナイトホーク

性別：男　属性：闇の属性
種族：人間　年齢：15才

みんなといるよりも、一人でいることを好む。3年前に姉が行方不明になっており、その謎にせまるために臨海学校に参加する。

ペシュ・ファーマー



性別：女　属性：愛の属性
種族：愛の大使　年齢：15才

まじめで世話好きな女の子。「愛の大使は、愛に生きるのが使命」と心に言い聞かせ行動するが、いつもカラまわりしてしまう。



ブルーベリー・レイクサイド

性別：女　属性：水の属性
種族：人間　年齢：15才

芯のしっかりした、冷静な女の子。病弱のため、あまり外で遊ばせてもらえず、たくさんの友達とわいわい騒ぐことにあこがれている。

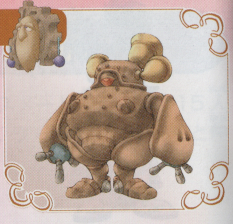
レモン・エアサプライ



性別：女　属性：雷の属性
種族：ニャムネルト　年齢：16才

思ったことをはっきりという女の子。言葉づかいがきつく、乱暴な女の子と思われがちだが、本当は優しくて思いやりがある。

カフェオレ・ラスティネイル



性別：？　属性：古の属性
種族：古代機械　年齢：？才

魔法学校の校長が、旅先のこっとうひん店で買ってきた古代機械。他人に影響されやすく、年々へんなヤツになっているという噂。

カシス・ランバーヤード



性別：男　属性：刃の属性
種族：人間　年齢：16才

プライドが高く、クールでニヒルな性格。兄を事故で失って落ち込んでいるカベルネを、元気づけようとする一面もある。

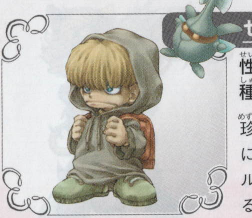
シードル・レインボウ



性別：男　属性：美の属性
種族：人間　年齢：14才

芸術が好きで、絵画や詩を愛する男の子。案外現実主義者で、いろんな噂話にはことごとく懐疑的。

セサミ・アッシュポット



性別：男　属性：虫の属性
種族：人間　年齢：10才

珍しい虫を見つけるたびに、夢中になって追いまわしてしまう。キルシュを兄キぶんとして慕っている。あまり他人の目を気にしない。



ショコラ・クラックス

性別：男　属性：石の属性
種族：マッドマン　年齢：？才

無口で、ぼーっとしている男の子。鳥や虫が好きで、草の上でぼんやりしているのが好きなのんびり屋。

カベルネ・チープトリック

性別：男　属性：毒の属性
種族：パペット　年齢：13才

イタズラ好きで目立ちたがりの性格。1年前に事故で兄を失って以来、兄のことを思いだして泣くことがある。





オリーブ・ティアクラウン

性別：女　属性：獣の属性
種族：人間　年齢：11才

カンがよく、相手が心で思っていることが聞こえてくるらしい。人と一緒にいるよりも、動物たちと遊ぶことが好きな女の子。

キャンディ・ミントブルー

性別：女　属性：風の属性
種族：人間　年齢：13才

おしゃべり好きな明るい女の子。理想が高く、努力家で負けず嫌い。ガナッシュがあこがれの人であると同時に、目標でもある。

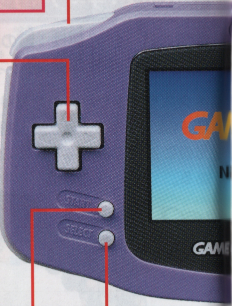


ボタンの操作方法



Lボタン

●メニューウインドウの左送り
●名前入力時は、名前カーソルを1文字分戻す



十字ボタン

●主人公の操作
●カーソルの移動



十字ボタン+Bボタン

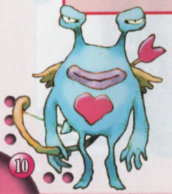
●ダッシュ移動（フィールド画面時）

STARTボタン

●メニューを開く
●名前入力時は、入力カーソルを「決定」へ移動させる

SELECTボタン

●選択された項目のヘルプを表示する





Rボタン

- メニューウインドウの右送り
- 名前入力時は、名前カーソルを1文字分進ませる



Aボタン

- 決定
- バトル中は押しっぱなしで、コマンドの入力やバトルシーンの早送り

Bボタン

- キャンセル



グラン・ドラジェ

A+B+START+SELECT

ゲームのリセット。同時に押すと、ゲームのタイトル画面に戻る

ゲームの始めかた



ゲームボーイアドバンス本体に、カートリッジを正しくセットします。電源スイッチを入れると「GAME BOY」の表示に続いて、ゲームのタイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、主人公選択画面が表示されます。

ニューゲーム ………	始めからゲームをプレイします。
コンティニュー ……	セーブしてある冒険のデータをロードして、前回の続きからプレイします。
つうしん ……………	つうしんモードに入ります（P50参照）。

主人公の設定

① 性別の選択

初めに、主人公を男の子にするか、女の子にするかを決めます。男の子と女の子とでは、ステータスに若干の違いがあります。

男の子

女の子と比べて、「HP」と「力」が少し高めになっています。



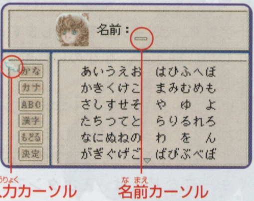
女の子

男の子と比べて、「MP」と「精」が少し高めになっています。



2 名前の入力

ここで主人公の名前を入力します。最大6文字まで入力することが可能です。十字ボタンで入力カーソルを動かし、Aボタンで入力したい文字を決めます。画面の左側にある「かな」「カナ」「ABC」「漢字」を選ぶと、入力できる文字を切り替えることができます。入力が終わったら、「決定」を選んでAボタンを押してください。



3 属性の選択

13種類の属性の中から、1つだけ選ぶことができます。ここで選んだ属性が、主人公が初めから使える魔法の属性となります。



属性とは？

属性ごとに覚えられる魔法が異なり、その効果も様々です。属性には相性があり、相性が良ければバトルで有利になり、悪ければ不利になってしまいます（P35の「魔法」、P36の「精霊の相性」を参照）。



セーブデータの消去方法

ゲームのタイトル画面で、START＋A＋L＋Rボタンを同時に押すと、「セーブデータを全て消しますが、よろしいですか？」と表示されます。「はい」を選んでAボタンを押すと、セーブデータとアミーゴリストを消去することができます。**消去したセーブデータとアミーゴリストは、復元できないので注意しましょう。**

フィールド画面

移動　A 障害物を押す

十字ボタンで、主人公を操作します。ななめに押すと、ななめに移動することもできます。
Bボタンを押しながら十字ボタンを押すと、ダッシュ移動します。
また、道をふさいでいる障害物（石やチーズなど）は、Aボタンで、主人公の前方に押すことができます。



情報を集めよう　A 会話

町や村を見つけたら、そこにいる人々に話しかけてみましょう。イベントが発生したり、はぐれてしまったクラスメートの居場所の、ヒントを聞いたりすることができるかもしれません。



アイテムをゲット！　A 調べる

フィールドには、さまざまなアイテムや宝箱が落ちています。小さなアイテムは見つけにくいかもしれません。落ちているアイテムの上を歩くことはできないので、何かにひっかかったらそこにはアイテムがあるはずです。Aボタンを押し、アイテムが落ちていないか調べてみましょう。



魔バスでは何ができる？

ゲームを進めていくと、魔バスを使用することができます。魔バスでは、「パーティ操作」「ひと休み」「乗る」「やさがし！！」「ワープ」などが行えます。

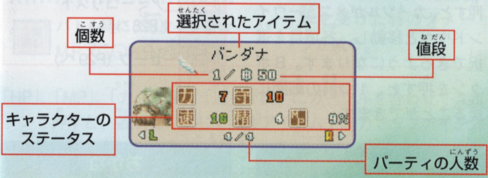




アイテムを買おう

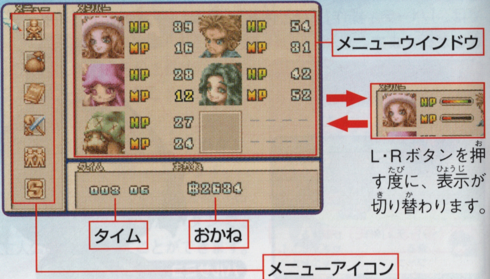
町や村にあるショップでは、アイテムを買ったり、売ったりすることができます。初めに「買いにきた」か「売りにきた」のどちらかを選択します。次に、アイテムを選択し、十字ボタンの上下でアイテムの個数を決定します。

◆ショップで装備アイテムを選択した場合（買いにきた）



※装備アイテムを選択したとき、キャラクターの能力値が上がれば緑色、下がれば赤色の数字で表示されます。
※L・Rボタンで、表示キャラクターの切り替えができます。

メインメニュー画面



フィールド画面が表示されているときにSTARTボタンを押すと、メインメニュー画面へ進みます。メインメニュー画面では、仲間のステータスを確認したり、アイテムを装備したりすることができます。メニューアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、カーソルがメニューウインドウへと移動し、各項目を選択できるようになります。Bボタンを押すと、1つ前の画面に戻ることができます。



- メンバー（P17へ）
- アイテム（P24へ）
- メモ（P26へ）
- フォーメーション（P28へ）
- アミーゴリスト（P28へ）
- セーブ（P29へ）

タイム

現在までのプレイ時間のトータルが表示されます。

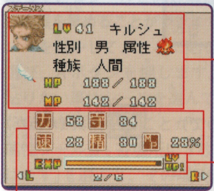
おかね

現在の所持金（ブラー）です。ブラーは、モンスターとのバトルに勝つと入手することができます。また宝箱からも手に入ります。

メンバー

情報を見たいキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押すと、「ステータス」、「防具そうび」、「魔法そうび」、「魔法レベル」、「プロフィール」の5つの項目が表示されます。見たい項目を選んでAボタンを押すと、メニューウインドウにその項目の情報が表示されます。

ステータス



LV　キャラクターのレベル
属性　そのキャラクターの属性
HP（体力）　現在のHP/最大HP
MP（マジックポイント）　現在のMP/最大MP

現在の獲得経験値です。ゲージがいっぱいになると、レベルアップとなり、ゲージは0に戻ります。

力：数値が高いほど、物理攻撃で与えるダメージが大きくなる。

速：数値が高いほど、早く行動することができる。

MP：バトル時に、毎ターン最大MP×○○%分が回復する。

守：数値が高いほど、物理攻撃を受けた時のダメージが減る。

精：魔法に対する防御力。数値が高いほど、魔法攻撃を受けた時のダメージが減る。

「HP」、「MP」、「力」、「守」、「速」、「精」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、各項目に応じて回復アイテムや能力アップアイテムが表示されます。アイテムを選んでAボタンを押すと、HPやMPを回復したり、能力アップしたりすることができます。ただし、そのアイテムを持っていなかったり、HPやMPが減っていない場合は、アイテムは表示されません。

※L・Rボタンで、表示キャラクターの切り替えができます。

防具そうび



キャラクターの能力値

属性シール

防具　装備している防具

防具（あたま）　防具（うで）　防具（からだ）

防具（あし）　アクセサリー

❶ 防具を装備しよう

防具を装備するときは、装備したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押します。持っている防具の中から、装備したい防具を選んでAボタンを押せば、装備することができます。装備アイテムには、「頭」、「腕」、「体」、「足」、「アクセサリー」の5種類があります。防具によっては、1つの能力しか上がらないものもあれば、複数の能力が上がるものもあります。





※そのアイテムを装備したとき、キャラクターの能力値が上がれば緑色、下がれば赤色の数字で表示されます。

2 属性シールを貼ろう

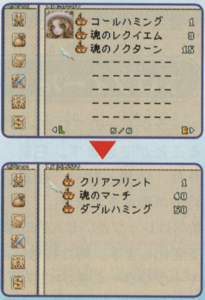
属性シールは、ショップで買ったり、バトル後にモンスターが落としたりすることで手に入れることができます。属性シールを体に貼ることによって、その属性（魔法）に対しての防御力を上げることができます。また、貼っているシールと同じ属性の魔法の成長を早めることができます。カーソルを動かして、どこに貼るのかを選び、Aボタンを押します。次に、貼りたい属性シールを選んでAボタンを押せば、貼ることができます。



属性シールは、各場所に3枚まで貼ることができます。「シールをはがす」を選ぶと、その場所に貼っているシールをはがすことができます。

魔法そうび

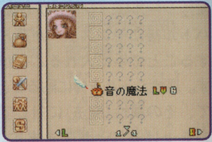
バトルで使用する魔法を選びます。あいている場所にカーソルを合わせてAボタンを押します。そのキャラクターが覚えている魔法リストが表示されるので、その中からバトルで使いたい魔法を選んでAボタンを押します。魔法は、最大8つまで装備することができます。装備している魔法を外したいときは、外したい魔法を選んでからAボタンを2回押し、「はずす」を選んでください。



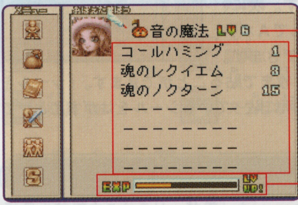
※装備している魔法を選んでAボタンを押し、カーソルを移動させた後にもう一度Aボタンを押すと、魔法の並び替えが行えます。

魔法レベル

今までに覚えた魔法の一覧を、見ることができます。十字ボタンでカーソルを精霊に合わせてAボタンを押すと、その属性で覚えている魔法が表示されます。魔法レベルが上がり、新しい魔法を覚えると、この画面で確認することができます。1つの属性につき、7つの魔法を覚えます。



※まだ覚えていない魔法は「？？？？」と表示されます。



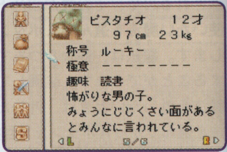
魔法レベル

魔法の名前と消費MP

現在の魔法経験値です。ゲージがいっぱいになると、レベルアップとなり、ゲージは0に戻ります。

※魔法によってもらえる経験値の量が違います。

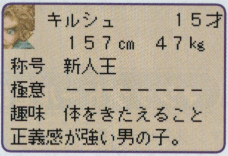
プロフィール



キャラクターのプロフィールを見ることができます。名前、年齢、身長、体重、称号、極意、趣味、特徴が表示されます。
称号はレッツたいせんの成績によって変化します。得た称号によって、キャラクターの能力にプラス修正が加わります（P21参照）。
極意にカーソルを合わせてAボタンを押すと、アミーゴリストが表示されます。アミーゴをセットすると、そのアミーゴが覚えている魔法を使うことができるようになります（P21参照）。

称号を得るとどうなる？

称号は、プレイヤー同士による「レッツたいせん」の対戦成績によって与えられます。対戦成績（対戦回数と勝率）の内容によって、与えられる称号が変化します。称号を得ると、そのキャラクターのステータスに修正が加わります。加わる修正値は、与えられた称号によって変化します。

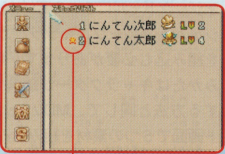


極意とは？

通信ケーブルを接続して友だちの主人公とアミーゴになると、アミーゴリストに登録されます（P28参照）。アミーゴリストに登録されると、そのキャラクターが覚えている魔法を「極意」として手に入れることができます。極意をキャラクターにセットすると、アミーゴの魔法を使えるようになります。

極意のセットと外しかた

十字ボタンでカーソルを「極意」に合わせてAボタンを押すと、アミーゴリストが表示され、極意のセットが行えます（P29参照）。すでに極意がセットされている場合は、「アミーゴを外しますか？」と表示されます。「はい」を選ぶと、セットしている極意を外すことができます。



※セットされている極意には、☆マークが付いています。

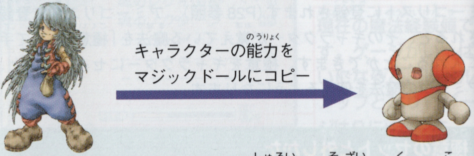


マジックドールの作成

ゲームを進めていくと、マジックドールを入手することができます。マジックドールはアイテムではなく、パーティの1人として数えられるので、パーティが6人の状態ではマジックドールを加えることができません。

マジックドールを使うには？

マジックドールを入手したら、5種類の素材（MDパーツ）を組み込みましょう。次に、マジックドールに魂を入魂（主人公を含むクラスメートの能力を、マジックドールにコピー）します。これで、パーティの1人として戦わせることができます。ただし、バトルに参加しても、レベルアップすることはありません。



① マジックドールに5種類の素材を組み込む



マジックドールに魂を入魂するには、マジックドールに5つの素材（シェル、ジェム、フルーツ、キララ、ガット）を組み込む必要があります。組み込みかたはキャラクターが防具を装備する方法と同じで、MDパーツセット画面で5つの素材を組み込みます（P18参照）。また、キャラクターと同様に、属性シールを貼ることもできます。魂が入魂された状態で素材を外すと、入魂していた魂が外れてしまいます。

※マジックドールの場合は、「防具そうび」が「MDパーツセット」と表示されます。

2 魂を入魂しよう

マジックドールに5種類の素材を組み込んだら、魂の入魂を行います。プロフィール画面にある霊魂にカーソルを合わせてAボタンを押すと、仲間にしたキャラクター名が表示されます。その中から選んだキャラクターの能力が、マジックドールにコピーされます。



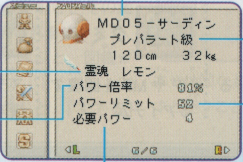
※コピー元のキャラクターには、☆マークが付いています。

マジックドールの性能

タイプ
型番と名称を示しています。

霊魂
現在、マジックドールに入魂されているキャラクターの名前が表示されます。

グレード
マジックドールの総合評価を表します。



パワー倍率
コピーした能力の何倍のパワーが引き出せるかという数値です。

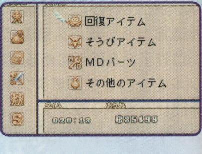
パワーリミット
コピーできる能力(数値)の限界値です。

必要パワー
マジックドールを動かすために、最低限必要な能力を示す数値です。

※マジックドールの性能は、プロフィール画面で見ることができます。
※マジックドールの性能が良くても、コピー元のキャラクターの能力が十分に発揮されるとは限りません。コピーしたい良い性能のマジックドールを作るより、コピーしたいキャラクターの能力に合わせて作るといいでしょう。

アイテム

ショップで買ったものや、バトルでモンスターが落としたアイテムを、使うことができます。アイテムは、「回復アイテム」、「そうびアイテム」、「MDパーツ」、「その他のアイテム」の4つに分けられます。



回復アイテム

回復アイテムにカーソルを合わせてAボタンを押すと、「つかう」と「すてる」が表示されます（しっぽのみ、「つかう」が表示されません）。「つかう」を選ぶと、どのキャラクターに使うかを決められます。回復アイテムは、使用すると残り個数が減ってしまいます。「グミ」と「しっぽ」はバトル中にも使用できます。

はっぱ
能力値を上昇させるアイテム

グミ
HPやMPを回復するアイテム

しっぽ
ステータス異常を回復するアイテム

そうびアイテム

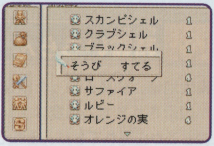
「防具」、「属性シール」が表示されます。そうびアイテムにカーソルを合わせてAボタンを押すと、「そうび」と「すてる」が表示されます。装備したい場合は、「そうび」を選んで、どのキャラクターに装備させるのかを決めます。



SELECTボタンを押すと、性能を見ることができます。

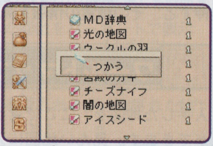
MDパーツ

マジックドールに組み込む5種類の素材(MDパーツ)が表示されます。素材は、ショップで買ったり、宝箱から手に入れたりすることができます。素材にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その素材をマジックドールに組み込むことができます。



その他のアイテム

「本」、「イベントアイテム」、「ボム」、「コイン」が表示されます。イベントアイテムの地図にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その地図と現在地が表示されます。また、モンスター図鑑を選ぶと、図鑑が表示されます。「本」「イベントアイテム」以外を選ぶと、「すてる」が表示されます。



本や地図などは、Aボタンを押すと使うことができます。

イベントアイテム

イベントで手に入れるアイテムで、捨てることはでません。

ボム

バトル時のみ使用できる攻撃アイテムです。

本

今まで集めた様々な情報が記されています。

コイン

精霊と仲良くなるために必要なアイテムです。

メモ

精霊いちらん



属性別に、仲良くなった精霊の数が表示されます。精霊はプレーンのどこかに隠れており、それぞれ7体ずついます。同じ精霊を7体集めると、☆マークが表示されます。仲良くなった精霊は、バトルで召喚することができます（精霊の集めかたはP53参照、精霊の召喚はP35参照）。精霊を選んでAボタンを押すと、その精霊の情報を見ることができます。

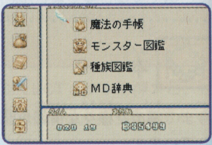
ワールドマップ

入手した地図を、ここで見ることができます。見たい地図にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その地図が表示されます。また、ピッツァに「まつぼっくり」を渡していると、その場所にワープすることができます。



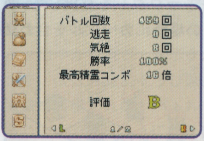
なんでもファイル

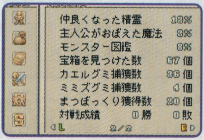
ゲームを進めていくと、様々な本を入手することができます。これまで得た情報は、それぞれの本に自動的に記録されます。本は「魔法の手帳」、「モンスター図鑑」、「種族図鑑」、「MD辞典」の4冊あります。



成績表

これまでのゲームプレイに関する様々な情報を見ることができます。
L・Rボタンを押すと、表示の切り替えができます。





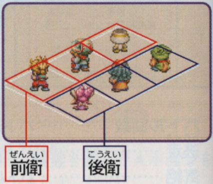
バトル回数 ………… バトルをした回数
逃走 ………………… バトルから逃げることに成功した回数
気絶 ………………… バトルでパーティのメンバーが気絶した回数
勝率 ………………… バトルに勝った回数をパーセントで表示
最高精霊コンボ …… プレイヤーが出したコンボ数（何倍のダメージを与えたか）
評価 ………………… バトルに関する項目から割り出された総合評価

仲良くなった精霊 …… 仲良くなった精霊の数をパーセントで表示
主人公がおぼえた魔法 … 主人公が覚えた魔法の数をパーセントで表示
モンスター図鑑 ……… モンスター図鑑の完成度をパーセントで表示
宝箱を見つけた数 …… 宝箱を開けた数（中にモンスターがいるものは含まれません）
カエルグミ捕獲数 …… カエルグミを取った数
ミミズグミ捕獲数 …… ミミズグミを取った数
まつぼっくり獲得数 … まつぼっくりを取った数
対戦成績 ……………… 「レッツたいせん」の対戦成績

※カエルグミ、ミミズグミ、まつぼっくりは、フィールド上で手に入れたものだけがカウントされます。

フォーメーション

バトル時のフォーメーションを設定することができます。各キャラクターの配置場所は、2×3マス内で行います。配置を変更するときは、十字ボタンで移動させたいキャラクターを選択して、Aボタンを押します。次に、移動させたい場所にカーソルを合わせてAボタンを押すと、そこへ移動します。

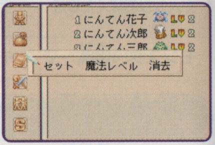


フォーメーションには前衛と後衛があります。物理攻撃は前衛にいるキャラクターにしか届かないので、前衛には「守」の数値が高いキャラクターを配置するといいでしょう。

※後衛にいるキャラクターの前方に誰もいない場合は、バトルが始まると自動的に前衛へ移動します。
※L・Rボタンで、表示ステータスの切り替えができます。

アミーゴリスト

通信ケーブルを使用して「レッツアミーゴ」を行うと、友だちの主人公がアミーゴリストに登録されます（P50参照）。十字ボタンでアミーゴを選択してAボタンを押すと、「セット」、「魔法レベル」、「消去」が表示されます。



- **セット** ………………… 極意をセットします（P29参照）。
- **魔法レベル** ………… アミーゴの魔法レベルを見ることができます。
- **消去** …………………… 選択されたアミーゴをリストから消去します。

① アミーゴの極意をセットしよう

メインメニューのアミーゴリストから、セットしたいアミーゴを選択してAボタンを押します。次に、極意をセットしたいキャラクターをパーティの中から選び、Aボタンを押します。後は、魔法そうび画面でその魔法を装備すれば、バトルで使用することができるようになります。



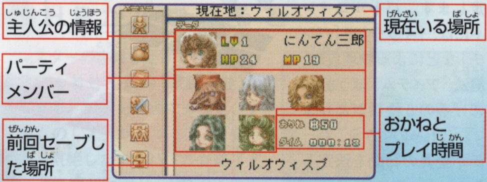
アミーゴの方がレベルが高い場合のみ、アミーゴの魔法レベルが追加されます。

② セットした魔法を使ってみよう！

極意をセットし、その魔法を装備すると、バトルでアミーゴの魔法を使うことができます。また、主人公だけ、「レッツアミーゴ」を行った時点で、その属性の「コール○○」の魔法を覚えます。

※主人公のみ、アミーゴの魔法を使うとレベルアップします。
※クラスメートの場合は、アミーゴの魔法が使えるだけで、レベルアップはしません。極意を外すと、その魔法を使うことができません。

セーブ



これまでの冒険を記録することができます。すでにセーブデータがある場合は、「上書きしてもいいですか？」と表示されます。**上書きした場合、前のデータは復元されませんので注意してください。**

バトル画面

フィールドを歩いていると、モンスターと遭遇することがあります。自動的にバトル画面へ移り、モンスターと戦うことになります。バトルは、コマンド入力型のターン制バトルで行われます。

◆バトル画面の見かた



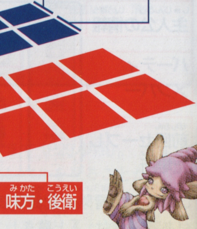


味方パーティ

ゲームを進めていくと敵・味方共に、バトルに参加するキャラクターが増えていきます。キャラクターたちは、画面のように前衛・後衛に配置されます。



バトルコマンドから、そのターンに行う行動を決定します。バトルコマンドには、「キック」や「パンチ」などによる物理攻撃、魔法、アイテム、ぼうぎょ、にげるの5種類があります。これらの中から、パーティ全員の行動を決定したら、キャラクターたちが自動的に行動を始めます。





バトルについて知っておきたいこと

① コマンド入力型ターン制バトルとは？

まずは、パーティ全員の行動をバトルコマンドの中から選択します。全員分の行動を決定すると、行動開始となります。モンスターも含めて、すべてのキャラクターの行動が終了したら、1ターン終了となります。これを味方と敵のどちらかがバトルから逃げる、または全滅するまで繰り返します。

② 行動するキャラクターの順番は？

バトルで行動する順番は、モンスターも含めて、「速」の能力値が高いキャラクターから行動することになっています。「速」の能力値は、キャラクターのレベルが上がったり、防具を装備したり、アイテムを使うことで上昇します。

③ MPは1ターンごとに回復する

1ターン終了すると、MP（マジックポイント）が一定量回復します。回復する量はキャラクターによって異なり、ステータス画面で見ることができます（P17参照）。ただし、ステータス異常（行動不能および戦闘不能）になっている場合は回復しません（P32の「ステータス異常」についてを参照）。また、マジックドールも回復しません。

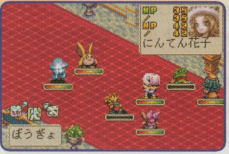
④ HPが0になると…

モンスターの攻撃を受けてHP（体力）が0になると、気絶（戦闘不能）となります。気絶を回復するには、アイテムの「フッカのしっぽ」が必要です。気絶したままバトルが終了すると、気絶が回復し、HPが1となります。ただし、そのキャラクターは経験値を貰うことができません。

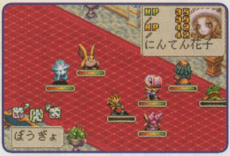


5 バトル中のフォーメーション移動

前衛にいるキャラクターが気絶すると、次のターンで、その後ろにいたキャラクターと自動的に位置が入れ替わります。位置が入れ替わった後に気絶を回復しても、バトルが終わるまでは入れ替わったままとなります。



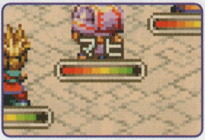
前衛にいるキャラクターが気絶すると…。



次のターンで、その後衛にいたキャラクターが前衛へ。

6 ステータス異常について

魔法には、相手にダメージを与えると同時に、ステータス異常にするものがあります。味方がステータス異常になってしまったら、アイテムや魔法で回復しましょう(「ブラインド」と「能力変化」を回復するアイテムはありません)。



名称	効果
どく	しばらくの間、1ターン終了するごとにダメージを受ける。
マヒ	しばらくの間、行動不能となる。
しびれ	しばらくの間、行動不能となる(マヒよりも効果時間が短い)。
眠り	眠っている間、行動不能となる。
ブラインド	しばらくの間、物理攻撃の命中率が下がる。
石化	石化してしまい、戦闘不能となる。
能力変化	一定時間、「力」「守」「速」「精」が上昇、または低下する。
気絶	HPが0になり、戦闘不能となる。

⑦ バトル中でも精霊の相性を見ることができる



バトルコマンド受付時にLボタンを押すと、精霊の相性を見ることができます。もう一度Lボタンを押すと、バトル画面に戻ることができます（P36～37参照）。バトルコマンドから「まほう」を選び、カーソルをキャラクター（またはモンスター）に合わせると、そのキャラクターの属性が表示されます。

⑧ バトル結果



遭遇したモンスターをすべて倒すと、バトルが終了します。バトル終了時には、そのバトルで入手したおかね（ブラー）が表示されます。バトルで得た経験値によって、キャラクターのレベルや魔法レベルが上がります。また、モンスターがアイテムを落とした場合は、そのアイテム名と個数も表示されます。

⑨ ゲームオーバー



パーティ全員が気絶（HP0）、または石化してしまうとゲームオーバーとなり、ゲームのタイトル画面へと戻ります。バトル中は、残りのHPに気をつけましょう。

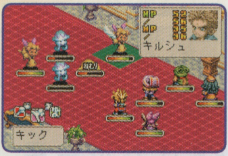
※バトル中にAボタンを押しつづけると、メッセージやバトルシーンを早送りすることができます。



5種類のバトルコマンド

キック・パンチなど（物理攻撃）

体を使った物理攻撃を行います。キャラクターによって「キック」や「パンチ」というように、表示が異なります。MPを消費することがないかわりに、攻撃力はあまり高くなく、**敵の後衛に攻撃することができません。**



魔法攻撃があまり効かないモンスターには物理攻撃を。

アイテム

バトルでは、「ボム（攻撃アイテム）」と「グミ」や「しっぽ」といった回復アイテムのみ使用することができます。どのアイテムを使うかを選択し、誰に使用するかを決定します。



ぼうぎょ

相手の物理攻撃と魔法攻撃を防御して、受けるダメージを半分に減らします。バトルコマンドの入力が終わり、ターン開始直後に効果が現れます。

にげる

バトルから逃げ出すコマンドです。成功すると、フィールド画面に戻ります。ただし、経験値やおかねはもらえません。
失敗した場合は、そのままバトルを続けることになります。

魔法

一部の魔法を除き、前衛にも後衛にも攻撃することができます。魔法攻撃によるダメージは、属性の相性や魔法レベルによって増減します。魔法を使っていくと、魔法レベルが上がり、新しい魔法を覚えることができます。魔法は、装備しているものしか使えません(P19参照)。

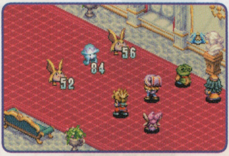


精霊召喚

精霊召喚とは魔法の一種で、バトルの場に精霊を召喚するものです。画面上に精霊を召喚できる数は、敵味方含めて属性に関係なく**最大7体まで**です。精霊を召喚すると、その**精霊と同じ属性の魔法を使用したとき威力が上昇**します。同じ属性の精霊を複数召喚している場合は、その数に応じて威力が上昇します。これを、**精霊コンボ**と呼びます。召喚した精霊は、同じ属性の魔法を使うと消えてしまいます。



まず、バトルの場に精霊を召喚します。



精霊と同じ属性の魔法を使うと、魔法の威力が上がる！

精霊の数	1体	2体	3体	4体	5体	6体	7体
魔法の威力	2倍	4倍	8倍	16倍	32倍	64倍	128倍

◆誰がその精霊を召喚したかに関わらず、同じ属性の魔法を使うことで精霊コンボが成立します。
◆敵が同じ属性の魔法を使った場合も、味方が召喚した精霊は一緒に消えてしまいます。

精霊の相性



苦手 → 得意
虫の精霊
バズ
木の精霊
スティック
獣の精霊
ガル
闇の精霊
ニルヴァ
光と愛以外の精霊は
ニルヴァが苦手
水の精霊
フロー
雷の精霊
テスラ
古の精霊
クロック
火の精霊
トースト

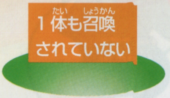

石の精霊
フリント
音の精霊
ハミング
刃の精霊
スラッシュ
光の精霊
ルクス
美の精霊
パウダー
愛の精霊
ウィッシュ
ウィッシュには、得意な属性も苦手な属性もありません。
毒の精霊
ブー
風の精霊
エア

精霊たちの相性をよく覚えておこう

精霊が召喚された状態で、その精霊と同じ属性の魔法を使うと威力が上昇します。しかし、場に苦手な精霊がいると、その数に応じて威力が下がってしまいます。

◆以下のような状況で、風の魔法を使うと…

場に召喚された精霊



風の精霊が1体もいないので、風の魔法で攻撃すると、相手には通常のダメージを与えることになります。

場に召喚された精霊



風の精霊が**2体**召喚されているので、風の魔法で攻撃すると、**4倍のダメージ**を与えることができます。攻撃後は、召喚されていた風の精霊は、2体とも消えてしまいます。

場に召喚された精霊



風の魔法を使っても4倍にはなりません。苦手な火の精霊がいるので、**精霊1体が相殺**されて**2倍のダメージ**となります。バトルの場にいた3体の精霊は、すべて消えてしまいます。

精霊の紹介

火の精霊・トースト



火の精霊・トーストです。火の魔法は攻撃力があるよ。バランスが良いので、使いやすいよ。

得意……風　苦手……古・闇　**初心者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールトースト（トースト1体をバトルの場に召喚）
LV2	ホットグリル（敵1体に炎を投げつける）

風の精霊・エア



あのね、風の精霊のエアなの。んと、風の魔法を使うとね、速さが上がるのもあるの。べんりだよー。

得意……毒　苦手……火・闇　**上級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールエア（エア1体をバトルの場に召喚）
LV2	アウラー（敵1体をつむじ風で攻撃する）

毒の精霊・ブー



ミーは毒の精霊・ブーざんす。毒の魔法は追加ダメージをあたえられるざんす。グーざんす。

得意……美　苦手……風・闇　**初心者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールブー（ブー1体をバトルの場に召喚）
LV2	ポアヴル（敵1体にダメージ/毒の効果あり）

美の精霊・パウダー



われは、美の精霊・パウダー。美の魔法は、相手をマヒさせることができる。すなわち、行動不能になる。

得意……刃　苦手……毒・闇　**上級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールパウダー（パウダー1体をバトルの場に召喚）
LV2	レッドローズ（敵1体にダメージ/マヒの効果あり）

刃の精霊・スラッシュ



それがしは、刃の精霊。名はスラッシュ。刃の魔法は敵1体に限り、大ダメージを与えるのだ。

得意……音　苦手……美・闇　**上級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールスラッシュ（スラッシュ1体をバトルの場に召喚）
LV2	コンカッセ（前衛の敵1体を切りきざむ）

音の精霊・ハミング



私、音の精霊・ハミング♪
音の魔法は相手を眠りに誘うことができるの♪
たたくと起きちゃうから注意♪

得意……石　苦手……刃・闇　**中級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールハミング（ハミング1体をバトルの場に召喚）
LV2	魂のレクイエム（敵1体にダメージ/眠りの効果あり）

石の精霊・フリント



オレは石の精霊・フリントでごっつーん！石の魔法は守備力アップができるでごっつーん！

得意……虫　苦手……音・闇　**中級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールフリント（フリント1体をバトルの場に召喚）
LV2	ライムロック（敵1体に石を落とす）

虫の精霊・バズ



オイラ、虫の精霊・バズでち。虫の魔法は力を下げる効果があるんだちー。たたかれてもいたくないちー。

得意……木　苦手……石・闇　**上級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールバズ（バズ1体をバトルの場に召喚）
LV2	かなぶん（敵1体をかなぶんが襲う/力ダウンの効果あり）

木の精霊・スティック



木の精霊・スティックぐり。木の魔法は精神を下げる効果を持っているぐり。魔法がきくようになるぐり。

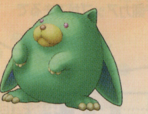
得意……獣　苦手……虫・闇　**初心者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールスティック（スティック1体をバトルの場に召喚）
LV2	どんぐりんこ（敵1体にどんぐりを投げる/精神ダウンの効果あり）

獣の精霊・ガル

オラ、獣の精霊・ガルでがす。獣の魔法は動物の力を借りて攻撃するでがす。力が上がるのもあるでがす。



得意……水　苦手……木・闇　**中級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールガル（ガル1体をバトルの場に召喚）
LV2	タカのちから（敵1体にタカの力をかりて攻撃する）

水の精霊・フロー

オイラ、水の精霊・フロー。水の魔法って一度にたくさんの相手を攻撃できるよ。ほんと、べんりだよー。



得意……雷　苦手……獣・闇　**中級者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールフロー（フロー1体をバトルの場に召喚）
LV2	ブルーカスケード（横2マスの敵を水芸で攻撃/守りダウンの効果あり）

雷の精霊・テスラ

びかびか！　雷の精霊・テスラ。雷の魔法は相手がしびれることあるんだびか！　攻撃範囲も広いびか！

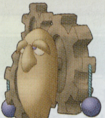


得意……古　苦手……水・闇　**初心者向け**

初めから使える魔法

LV1	コールテスラ（テスラ1体をバトルの場に召喚）
LV2	パチパチ（たて1列の敵に電撃/しびれの効果あり）

古の精霊・クロック



私は古の精霊・クロック。古の魔法は相手の速さを低下させるのだ。戦闘が有利になりますぞ。

得意……火　苦手……雷・闇　**中級者向け**

初めから使える魔法

LV1　コールクロック（クロック1体をバトルの場に召喚）
LV2　ねじロボ（敵1体にねじをとばす/速さダウンの効果あり）

闇の精霊・ニルヴァ



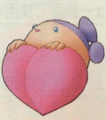
主人公設定時では、闇の精霊を選択することはできません。クラスメートの中では、ガナッシュが闇の魔法を使うことができます。

光の精霊・ルクス



主人公設定時では、光の精霊を選択することはできません。クラスメートの中にも、使えるキャラクターはいませんが…？

愛の精霊・ウィッシュ



主人公設定時では、愛の精霊を選択することはできません。クラスメートの中では、ペシュが愛の魔法を使うことができます。

アイテム紹介

回復アイテム

回復アイテムは、バトル後にモンスターが落としたり、ショップで買ったりして入手します。また、「カエルグミ」と「ミミズグミ」は、フィールド上で捕まえることで入手することもできます。ただし、あまり捕まえすぎると…。



フィールド上にいるカエルグミ

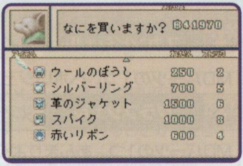


フィールド上にいるミミズグミ

ドクナのしっぽ	バトル中に使用可能	どく状態を回復するアイテム。
フッカのしっぽ	バトル中に使用可能	気絶状態を回復し、HPが最大値の半分だけ回復する。
あなあきはっぱ	メインメニュー画面で使用可能	「力」の能力値を1だけ上昇させる。
イボイボはっぱ	メインメニュー画面で使用可能	「精」の能力値を1だけ上昇させる。
カエルグミ緑	バトルとメインメニュー画面で使用可能	HPを30ポイント回復する。
ミミズグミ黄	バトルとメインメニュー画面で使用可能	MPを50ポイント回復する。

そうびアイテム

回復アイテムと同様に、バトル後にモンスターが落としたり、ショップで買ったりして入手します。防具を装備することで、キャラクターの各能力を上昇させることができます。また属性シールは、体の各場所に貼ることで魔法に対する防御力を上げたり、魔法の成長を早めることができます。



バンダナ	メインメニュー画面で装備可能
頭に装備する防具。「速」の能力値が1上昇する。	
マジックリスト	メインメニュー画面で装備可能
腕に装備する防具。「精」の能力値が1上昇する。	
ビニールシャツ	メインメニュー画面で装備可能
体に装備する防具。「守」の能力値が1上昇する。	
木のくつ	メインメニュー画面で装備可能
足に装備する防具。「速」の能力値が1上昇する。	
ぱっちんどめ	メインメニュー画面で装備可能
アクセサリー。「MP回復率」が1%上昇する。	
火のシール	メインメニュー画面で装備可能
火属性のシール。火属性の魔法に強くなり、火属性の成長が早くなる。	



MDパーツ

MDパーツ（シェル、ジェム、フルーツ、キララ、ガット）は、マジックドールに魂を入魂するために必要なアイテムです（P23参照）。

スカンピシェル	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。ヘボいシェル。
クラブシェル	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。あんまりよくないシェル。
ガラスだま	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。ヘボいジェム。
ローズクォーツ	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。あんまりよくないジェム。
オレンジの実	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。ほとんど役に立たないフルーツ。
パパイヤの実	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。あまり役に立たないフルーツ。
赤いキララ	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。ヘボいキララ。
黄色いキララ	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。あんまりよくないキララ。
ウールのせんい	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。ヘボいガット。
ひつじのガット	メインメニュー画面で組み込み可能	MDパーツの1つ。あんまりよくないガット。

その他のアイテム

本とイベントアイテムは、特定の場所、またはキャラクターから入手できます。ボムは、バトル後にモンスターが落としたり、ショップで買ったりして入手します。コインは、様々な場所で入手することができます。

アイテム	使用
モンスター図鑑	メインメニュー画面で使用可能
これまで倒したことのあるモンスターの情報を見ることができる。	
種族図鑑	メインメニュー画面で使用可能
これまでに出会った種族の情報を見ることができる。	
光の地図	メインメニュー画面で使用可能
光のプレーンの地図を見ることができる。	
ファイアーボム	バトル中に使用可能
火の魔法「ヒートフォンデュ」と同じ効果。	
アルティ銀貨	???
精霊と仲良くなるために必要なアイテム(P53参照)。	
まつぼっくり	ワープ先を指定するときなどに使用
ピッツァに5個はらうと、ワープ先を指定してもらえる。	

※「モンスター図鑑」「種族図鑑」「光の地図」などは、メインメニュー画面の『メモ』(P26参照)で見ることができます。





魔バスでできること



P15を読んだか？
よし、それじゃあ、
魔バスでできることを
説明するぞ！

パーティ操作

連れて行くパーティを変更することができます（主人公をパーティから外すことはできません）。連れて行きたい（または外したい）キャラクターの名前を選択して、Aボタンを押すとパーティの変更が行えます。連れて行くことができる仲間の人数は、最大５人までです。パーティから外したキャラクターが装備していた防具や属性シールは、そのままの状態となっています。



選択されているキャラクターのステータス

現在連れているキャラクターには、☆マークが付いています

乗る

魔バスに乗ってフィールド上を移動することができるようになります（場所によっては魔バスで移動できないところもあります）。Bボタンを押しながら十字ボタンを押すと、速く移動できます。魔バスに乗って移動している間は、モンスターと遭遇することはありません。魔バスに乗っているときにAボタンを押すと、降りられます。



ワープ

ワープで各プレーンを移動することができます。ワープ後の出現場所は、プレーン毎に決まっています。

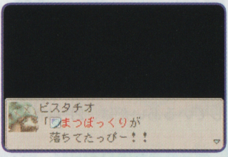


ひとやすみ

HP と MP を最大値まで回復することができます。

やさがし！！

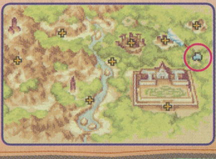
主人公たちが、魔バスの中に何か落ちていないか探し始めます。「やさがし！！」を行うと、アイテムを発見することがあります。



キャンセル

魔バスのメニューを閉じて、フィールド画面へ戻ります。Bボタンを押した場合も同様に、フィールド画面へと戻ります。

魔バス登場後は、メインメニュー画面の「ワールドマップ」を表示すると、地図に魔バスのアイコンが表示されるようになります。カーソルを魔バスのアイコンに合わせてAボタンを押すと、魔バスの所までワープすることができます。



つうしん

ゲーム機本体を通信ケーブルで接続し（詳しくは P58 ～ P59 をごらんください）、電源を入れてください。タイトル画面に「つうしん」の項目が表示されます。ここでは、「レッツアミーゴ」、「レッツたいせん」、「レッツおんせん」が行えます。



つうしんを行う手順

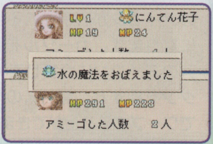
初めに、1P、2P ともに「つうしん」を選んでください。すると、1P の画面に「レッツアミーゴ」「レッツたいせん」「レッツおんせん」の項目が表示されますので、この中から行いたい項目を選んでください。1P が項目を選択しているあいだは、2P は待機状態となります。





レッツアミーゴ

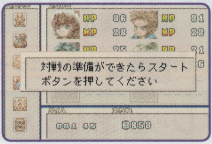
友だちの主人公を、アミーゴリストに登録することができます。アミーゴリストに登録すると、極意（相手のキャラクターの属性魔法）を使うことができるようになります（P21 参照）。通信相手が**ゲームを進めた後にもう一度レッツアミーゴを行うと、登録されたデータが更新され、新しいデータに上書きされます。**登録が終わると自動的にセーブされ、ゲームのタイトル画面へと戻ります。



レッツたいせん

① データをロードしてバトルの準備をしよう

レッツたいせんは、セーブデータを使用して行います。バトルに参加できるのはパーティ内のメンバーだけで、魔バスにいるキャラクターは参加できません。準備ができたらSTARTボタンを押し、**対戦相手と同時に「はい」を選んでAボタンを押してください。**



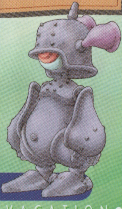
② レッツたいせん用特別ルール

基本的には通常のバトルとほぼ同じですが、3つの特別ルールが追加されます。追加されるルールの内容は以下の通りです。



1. レッツたいせんでは、**HPは最大値**、**MPは0**の状態から始まります。
2. 毎ターンの始めに、3匹の精霊（属性はランダム）が自動的に召喚されます。
3. 毎ターンの終わりに、場にいる**すべての精霊が自動的に消滅**します。


愛の大使


古代機械

③ バトル終了後は…

どちらかのパーティ全員が戦闘不能になると、バトルが終了します。バトルが終了すると、その結果（対戦成績）が自動的にセーブされます。セーブが終わると、ゲームのタイトル画面へと戻ります。



※対戦成績は、メインメニュー画面の「成績表」で見ることができます。

レッツおんせん



ゲームを進めると、レッツおんせんが行えます。レッツおんせんを選択してAボタンを押すと、お互いの主人公が、相手のカセットの温泉に入ります。相手の温泉に入ると、主人公の能力値がまれに上昇することがあります（どの能力値が上がるかはランダムで決定します）。温泉から出ると自動的にセーブされ、ゲームのタイトル画面へ戻ります。2回目以降（同じ通信相手）は、能力値が上がりにくくなります。



※通信相手もゲームを進めていないと、「レッツおんせん」を選択することはできません。



マドレーヌ先生の特別講座



ゲームを進めていく上での、ちょっとしたアドバイスやヒントを紹介するから、みんなよく読んでね。

① 精霊の集めかた

精霊を召喚するには、精霊を見つけて仲良くなっておく必要があります。精霊たちは、フィールド上のいろんなところに隠れているので、見つけたら仲良くなっておきましょう。仲良くなる条件は、精霊によって異なります。精霊がほしがっているコインをあげたり、バトルに勝たなければならなかったりと様々です。



◆フィールド上にいる精霊たちは、こんな姿をしています。



水の精霊



雷の精霊

◆どーどーを見つけたら…

精霊の中には、エニグマの呪いによってどーどーの姿に変えられているものもいます。どーどーを愛のかりゅうど（愛の大使）のそばに連れて行くと、精霊の姿に戻ります。



どーどー

② バトルは魔法をメインに！

魔法は物理攻撃と違って、後衛にも攻撃することができます（一部の魔法を除く）。また、魔法によっては、複数の敵に攻撃できるものもあります。相手のモンスターの属性を確認して、誰がどのモンスターに攻撃するのが効果的かを考えましょう。

モンスターの属性



③ クラスメートの特殊能力を活用しよう

クラスメートたちは、それぞれ特殊能力を持っています。特殊能力は、パーティ内にいると効果が現れます。どれも冒険に役立つものばかりなので、いろいろと試してみて、クラスメートたちの特殊能力を見つけだしましょう。



ピスタチオの特殊能力は…。

④ 解らないときはヘルプを表示

メインメニューの各項目やアイテムなどにカーソルを合わせてSELECTボタンを押すと、ヘルプが表示されます。新しく手に入れたアイテムや防具は、まずヘルプを表示して、どのような効果があるのか確認しましょう。

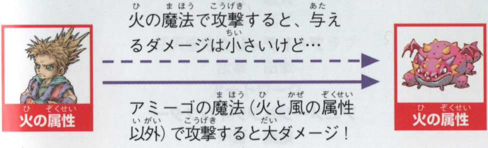


バトル中でも、ヘルプを表示することができます。

5 アミーゴを増やして臨機応変なバトルを！

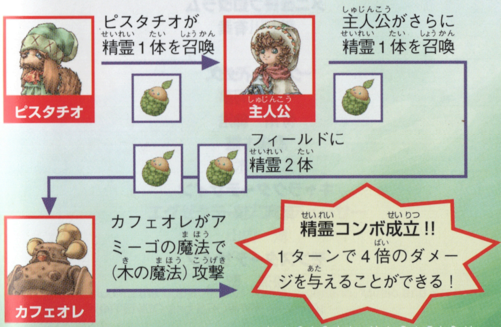
「レッツアミーゴ」を行うと、いろんな属性の魔法を使うことができるようになります。使用した魔法がモンスターと同じ属性の場合、あまりダメージを与えることができません。1人のキャラクターが複数の魔法を使えるようになると、バトルが有利になります。

◆キャラクターと同じ属性のモンスターがいても…



複数のキャラクターが、同じ属性の魔法を使うことができるというのも重要です。たとえば、速さの能力が高いキャラクターが精霊を召喚し、同じターンに速さの能力が低いキャラクターが魔法で攻撃すると、モンスターに大ダメージを与えることができます。

◆3人が木の属性の魔法を使えると…



スタッフリスト

チーフディレクター
井上　信行

プログラムディレクター
穴澤　友樹

アートディレクター
津田　幸治

アニメーションディレクター
亀岡　慎一

サウンド
増子　司

アシスタントディレクター
大印　健生
北上　弘

メニュープログラム
平石　有孝

グラフィック
門井　元
今川　伸浩
高橋　誠

キャラクターデザイン
亀岡　慎一

モンスターデザイン
松浦　聖

デバッグ

田中　国光
七尾　昌亮
若林　清太郎
池　えり子
酒井　理恵
門井　純子
任天堂スーパーマリオクラブ

アートワーク

中川　徹
川野　成央
北村　義知

スペシャルサンクス

園田　和弘
安田　芳人
白川　真理

アドバイザー

田邊　賢輔
長谷川　慎

プロデューサー

亀岡　慎一
川口　孝司
宮本　茂
三木　研次

エグゼクティブプロデューサー

山内　溥

■通信ケーブルのつなぎ方

使用する周辺機器の取扱説明書も併せてお読みください。

※ニンテンドーDSは通信ケーブルに対応していません。

■用意するもの（ゲームボーイミクロを含まない接続の場合）

●ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む）-------- 2台

●「マジカルバケーション」カートリッジ -------- 2個

●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）-------- 1本

■用意するもの（ゲームボーイミクロを含む接続の場合）

●ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイミクロ -------- 2台

※ゲームボーイミクロはゲームボーイプレーヤーと接続できません。

●「マジカルバケーション」カートリッジ -------- 2個

●ゲームボーイミクロ専用通信ケーブル（OXY-008）--- 1本

●ゲームボーイミクロ専用変換コネクタ（OXY-009）-------- ゲームボーイアドバンスやSP本体の台数分の個数

■接続方法

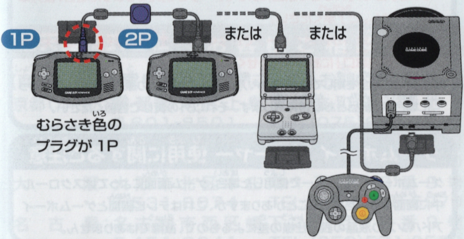
1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続例を参考に通信ケーブルを接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、50ページをご覧ください。

■通信プレイに関するご注意

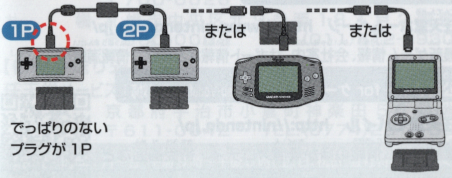
- アドバンス専用通信ケーブルやミクロ専用通信ケーブル、ミクロ専用変換コネクタ以外の機器を使用しないでください。
- 通信ケーブルはしっかり奥まで接続してください。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。
- 指定以外の接続をしないでください。
- ゲームボーイプレーヤーをセットしたゲームキューブ1台とプレイする人数分のゲームキューブコントローラを使用した複数プレイ（通信プレイ）はできません。

接続例

■ゲームボーイミクロを含まない接続の場合



■ゲームボーイミクロを含む接続の場合



カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

● このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。

● むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す（ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合）、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

● データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

● 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

公式サイト for パソコン

任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

最新ゲーム情報、会社案内、サポート情報など役立つ情報満載!!

公式サイト for ケータイ［iモード・EZweb・Vodafone live! 対応］

任天堂モバイル　http://nintendo.jp/

最新ゲーム情報のほか着信メロディ・待受画面などのダウンロードコンテンツも充実!!

任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

【商品・販売・取り扱い・修理に関するお問い合わせ】

京都（本社）：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
〒601-8501　TEL.(075)662-9611

東京：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号
〒111-0053　TEL.(03)5820-2500

大阪：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074　TEL.(06)6376-5970

名古屋：名古屋市西区幅下2丁目18番9号
〒451-0041　TEL.(052)571-2506

岡山：岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026　TEL.(086)252-2038

札幌：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009　TEL.(011)612-6930

【修理品送り先】

任天堂サービスセンター（修理センター）
京都府宇治市小倉町神楽田56番地
〒611-0042　TEL.(0774)28-3133

・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

